

# LA VENGEANCE D'ARKANE

## HELLFALAS. Ile Tranquille:

Hellfalas est une île située au sud des Terres du Milieu, à égale distance du Gondor et des côtes Haradrims. C'est un petit royaume indépendant, qui se tient à l'abri du monde extérieur, et ne communique que par le biais du commerce. Faible superficie (60\*30km). Soleil accablant. Ses principales richesses sont dues à l'agriculture (olives, vignes,...), les élevages de chevaux et de taureaux sauvages...

Capitale de l'île: Magritta. Ville portuaire au fond d'une baie protégée par 2 forts jumeaux. Population de type basanée, composée de 2 cultures distinctes. La plus importante : les artisans, la bourgeoisie (au nord, sur les hauteurs, dans les quartiers riches et surveillés) et la semi-bourgeoisie. La plus faible : les Haradrims (vestiges des prisonniers des guerres passées), regroupée dans un quartier de la capitale (au sud, près du port) . Ils sont sujets au racisme du reste de la population.

La ville est toujours animée et la zone portuaire sous une effervescence constante. La plupart des maisons n'ont pas plus d'un étage (à cause d'une tradition qui obligeait les habitants de maisons à plus de 2 étages à offrir l'hospitalité à tout noble la demandant). Les auberges ne servent qu'à boire. Pour manger il faut aller acheter des vivres dans les magasins spécialisés. Près du palais présidentiel et des prisons, on trouve **un temple dédié au culte du dieu Ulmo** (dieu de la mer). Il est de coutume de lui faire une offrande avant chaque départ en mer, pour se préserver des tempêtes, des pirates, des monstres marins...

Les travaux manuels sont dénigrés par la population locale, c'est pourquoi la majorité des artisans sont des immigrés. La plus grande partie des magrittains passent leur temps à parader dans les rues, à mettre en valeur leur courage, pour accéder au rang désiré de bourgeois. En déambulant dans les rues et avenues, on peut croiser une troupe de mendiants faisant l'aumône, ou bien encore, au milieu d'un attroupement, un duel, une représentation d'une troupe de théâtre de rue (les pièces les plus appréciées sont celles mettant en jeu un mari cocu, une femme infidèle, . . ). Le Chef de ces comédiens ambulants se nomme **Mattéo "le cocu"**.

## P.J. cherchent aventure:

Les PJ, pour une raison quelconque (escorte d'un riche marchand, engagés - de force ?- comme matelots,... au gré du MJ), se trouvent à Magritta où y font connaissance. Normalement, le soleil de plomb qui règne ici devrait les pousser à se réfugier à l'abri d'une auberge. Ils apprendront que rien de palpitant ne se passe ici. Ils s'aperçoivent aussi qu'à Magritta les étrangers sont tout juste acceptés. Il règne une certaine xénophobie. Rumeurs de bateau fantôme écumant la mer. Sans doute à la recherche d'un moyen de retour sur les Terres du Milieu, ils trouveront le **Loco**, seul bateau qui appareille dans les prochains jours dans cette direction.

Il part livrer une cargaison d'excellent vin pour les seigneurs de Gondor. Embarquement le lendemain matin. Pour la traversée, 3 choix leur sont possibles:

- être engagés comme hommes d'équipage (soumis aux ordres du capitaine), voyage gratuit et prime à l'arrivée (10pa) si tout c'est bien passé.

- s'inscrire comme passagers (2pa/jours). Il ne reste plus que 2 cabines de libre. Les 2 autres sont occupées par un bourgeois dont la porte est gardée par 2 gardes du corps (ils dorment dehors, mais seront ravis de s'approprier une des cabines restantes), et par le marchand de vin, **Quevedo** (il accompagne sa cargaison).

- être engagés comme mercenaires par Quevedo, pour le protéger des pirates et l'accompagner dans ses affaires. Salaire d'1 pa/jour. Quelle que soit leur décision, Quevedo se lie d'amitié avec ces "étrangers", et leur propose une visite guidée de la ville. Offrande au temple. Dans une taverne, Quevedo discute avec un personnage à l'allure inquiétante et aux 2 mains remplacées par des crochets, **Espinel** (emprisonné pour vol, il n'a pas pu payer son incarcération. On l'a libéré après lui avoir tranché les 2 mains. C'est la loi...). Ils font allusion à des pirates. Espinel s'en va dès que les PJ s'intéressent de plus près à lui. Un incident éclate : 2 hommes empoignent Quevedo et le traitent de tricheur. Ils s'enfuient si la bagarre dégénère. Retour précipité au bateau.

## Paisible traversée:

### Jour 1:

"Bizutage" des PJ s'ils sont matelots. Quevedo joue aux dés (et triche). Tempête durant la nuit, un des marins a disparu.

### Jour 2:

Un bateau sans pavillon pourchasse le Loco toute la journée (pirates?). Excursion des marins dans la cale pour "goûter" le vin.

### Jour 3:

Quevedo triche toujours aux dés. Les marins s'en prennent à lui (et plus tard aux PJ s'ils le défendent).

### Jour 4:

Quevedo est mélancolique. Il raconte que c'est dans ces eaux qu'il a perdu tous ses "compagnons", il y a cela plus de trente ans. Sa vie d'aventurier s'est achevée ici. Et depuis cette époque, il n'avait plus repris la mer. Il refusera dans dire plus.

Dès le coucher du soleil, un flot d'eau noire se répand autour du navire. Des matelots repèrent une forme sortant de l'eau. Quevedo est blême. Le peu de cheveux qui lui reste se dresse sur sa tête. Il s'écrie: " *Mon Dieu ! Ce n'est pas possible... C'est le **Vautour** !!... **Arkane!** NON !!! "* et il court se réfugier auprès des PJ. Des fantômes surgissent et agressent les marins.

Le vautour aborde le Loco et des squelettes attaquent. (Jet de Résistance à la frayeur. Si loupé: -20 à tous les jets). Les marins se font exterminer les uns après les autres. Les 2 gardes du corps essaient de mettre une chaloupe à la mer et protègent le riche bourgeois. Ils repoussent les PJ si ceux-ci tentent de monter à bord.

Le Loco commence à sombrer. Une fois la chaloupe à la mer et ses occupants tués (Quevedo égorge le bourgeois), les PJ voient leur bateau couler. Les squelettes et les fantômes les poursuivent. Les PJ se font vite rattraper. Tout à coup, silence. Un grand squelette (2m) portant un large chapeau s'approche. Quevedo gémit: "Arkane... Pitié..." . Arkane lève la main, et Quevedo, hypnotisé s'approche. Arkane lui serre le cou, le soulève et lui brise les vertèbres d'une main. Il le laisse choir, puis à la grande surprise des PJ, Quevedo se relève et se range aux côtés d'Arkane, le regard vide.

Arkane parle alors d'une voix profonde: "*Jadis, mon nom était Arkane. Cela fait plus de 30 ans que j'attendais ce moment. Quevedo était le dernier homme de mon équipage. Il m'a maintenant rejoint. Vous, pauvres mortels, vous avez permis cela, c'est pourquoi je vous laisse la vie . Mais je garde votre liberté. Je dois retrouver le traître, celui qui a causé notre perte. Vous avez une semaine pour me le livrer, VIVANT ! Il se nomme **Paragorn**. Je n'accepte aucun échec et je vous retrouverais où que vous soyez. Quand vous aurez Paragorn, jetez cette statuette à la mer et criez mon nom. Souvenez-vous en bien...*"

Arkane tend alors une petite statuette en os représentant un crâne humain. Dès que les PJ la prennent, tout disparaît. Les PJ se retrouvent perdus au milieu de l'océan sur une petite chaloupe avec une terrible mission. Il est possible de récupérer quelques vivres du Loco qui flottent encore.

### **Oh mon radeauuuuuu :**

Durant 2 longues journées, les PJ errent sur un océan hostile. Ils sont suivis par des requins et doivent affronter des tempêtes. Si les PJ testent la statuette, rien ne se passe. S'ils la perdent, elle réapparaît au cou de son porteur au bout de quelques heures. Enfin, le 3<sup>e</sup> jour, à l'aube, une voile se dessine à l'horizon... Malheureusement, c'est celle d'une **grande galère de guerre d'Umbar, l'Albaze**.

### **Et vogue la galère ...:**

La galère les accoste et leur jette une échelle de corde. Une fois à bord, une dizaine d'archers les tiennent en joue. Le capitaine, **Kemal**, enturbanné et armé d'un cimeterre à 2 mains, leur ordonne dans un westron approximatif de se déshabiller entièrement. Il est assisté de **Solimane**, un énorme pirate équipé d'un fouet qui fera changer d'avis tout PJ récalcitrant. Les armes des PJ sont emmenées à l'avant du bateau, dans une cale. Leur argent est confisqué et tous leurs autres biens sont jetés à la mer (dont la statuette...). On leur remet de grossiers vêtements de coton, puis ils sont conduits à la proue pour rencontrer le maître de la galère, le **mage Alhazred**.

La pièce est complètement obscure et il y règne une odeur fétide. Alhazred les interroge les uns après les autres. Il leur demande ce qui leur est arrivé et s'ils ont croisé des pirates ou des galères. S'ils parlent d'Arkane ou s'ils donnent des versions différentes, il les torture pour en savoir plus.

Une fois l'interrogatoire terminé, Kemal leur demande le nom du Vrai Dieu. Toute réponse autre que "Gormoth" se traduit par un coup de fouet de Solimane. Ce dernier leur libère des places en égorgeant les malheureux galériens qui s'y trouvaient. Ensuite, c'est: "*Rame, Fils de Chien !!*".

Les PJ sont placés à côté d'un galérien nommé Ténorio (magrittain). Il est là depuis deux ans, et leur demande s'ils savent comment va sa fiancée Elia. Il leur apprend la vie à bord. L'Albaze tire un filet qui fournit le poisson nécessaire à l'équipage (50 hommes) et les restes aux galériens (200). La nuit, on raconte que parfois un monstre traverse le pont et emporte des galériens. Ténorio sait que certains ont réussi à se libérer de leurs chaînes, mais ils sont trop peu nombreux pour se révolter. La statuette revient au cou du porteur. Si Solimane ou Kemal s'en aperçoivent, le PJ reçoit des coups de fouets. Durant 3 jours, la vie passe au rythme des battements de tambours de Solimane : assauts de navires marchands, courses poursuites avec des galères ennemies...

Le matin du 6<sup>e</sup> jour depuis leur rencontre avec Arkane, l'Albaze accoste une île pour faire le plein d'eau potable. Il faut des porteurs d'eau. Solimane choisit les PJ, Tenorio et d'autres galériens pour descendre à terre. C'est une petite île volcanique où règne la jungle. Les galériens, escortés de 5 hommes d'équipage gravissent la pente. Les PJ peuvent s'échapper ou pas.

- Si les PJ ne s'échappent pas, ils retournent sur l'Albaze.

- Si les PJ s'échappent... Traque à travers la jungle. Les PJ peuvent tomber d'une falaise, se réfugier dans une caverne... Dans tous les cas, ils sont évanouis ou assommés et finalement recueillis par les hommes-lézards. Cette peuplade primitive est prête à les aider (ils ne parlent pas la même langue). Pendant toute la journée, l'équipage de l'Albaze les chasse.

Le soir du 7<sup>e</sup> du jour, le Vautour et Arkane apparaissent et exterminent tous les galériens ainsi que les hommes d'équipage. Seul Alhazred arrive à s'échapper sur le dos d'une chauve-souris géante sortie d'on ne sait où. Arkane furieux, les libère, les fixe droit dans les yeux et dit : *"Sachez que la prochaine fois, vous risquez bien de venir rejoindre mes rangs. Je trouverai bien d'autres mortels plus débrouillards que vous"*.

Et une nouvelle fois tout disparaît. Les PJ se retrouvent donc seuls à bord d'une grande galère de guerre. En fouillant, on retrouve facilement toutes ses armes ainsi que d'autres. Dans la cabine d'Alhazred, les fouilles sont fructueuses: 3 coffres (10.000 po le **butin** d'une saison), de nombreux livres de sorts, des **cartes** (dont le plan du repère dans le désert), des  **fioles** (si elles sont ouvertes, un esprit s'échappe et s'engouffre dans le PJ. Jet de Résistance: <20, l'esprit occupe le corps, combat mental. 20<Jet<50, l'esprit est rentré et réapparaît périodiquement. >50, esprit volatilisé), des onguents, poudres, poisons, manteaux noirs (+50 en Dissimulation mais fait pousser des écailles s'il est porté trop souvent).

## Retour à Magritta :

L'Albaze est retrouvée rapidement par des navires magrittains, et la galère est au port. Les autorités demandent des explications sur la galère, les galériens, et le sort du Loco. Le Roi réclame la quasi-totalité du trésor, mais laisse tout de même 500 po aux PJ. Ceux-ci bénéficient en outre d'une importante "aura" à Magritta, et tout le monde se presse pour les voir ou pour les accompagner. Ils bénéficient aussi de l'aide des autorités dans leurs recherches. Malheureusement, ils ne trouvent rien sur Paragorn, mais à propos de pirates, ils peuvent être aiguillés sur d'Espinel.

Ce dernier apprend que les PJ s'intéressent à lui. Il organise une rencontre dans un quartier glauque, le soir. Beaucoup de mendiants sont cachés. Espinel, en découvrant leurs intentions, leur demande 500 po pour savoir où est Paragorn, ou bien un jeune enfant de la bourgeoisie à qui on tranchera les mains pour apitoyer les passants. Les PJ n'ont pas d'autre choix. Une fois qu'Espinel a ce qu'il désire, il donne le nom **d'Evita**, un honnête marchand de tissus qui n'a rien à voir avec Paragorn. Les PJ devraient s'en rendre compte rapidement. Une explication "musclée" avec Espinel leur permettra d'obtenir le nom de **Loujane**, marchand de bière. Loujane tient une boutique réputée de bière de luxe. Cela fait longtemps qu'il s'est rangé. Dès qu'on lui parle de pirates, il nie farouchement et s'éclipse. Accosté dans la rue, il crie "Au voleur !!!" et s'enfuit. Loujane est très jaloux de sa très belle jeune femme, **Evita**, qu'il tient cloîtrée chez lui, sauf les jours où il parade avec elle. Une simple surveillance permettra aux PJ de découvrir qu'Evita trompe Loujane avec **Ignacio**. Les PJ ont tout intérêt à se servir du théâtre de Mattéo pour faire ébruiter la nouvelle et faire sortir Loujane de ses gonds. Loujane donnera le lieu où il a vu Paragorn pour la dernière fois (il y a douze ans) : le petit village **d'Avalenté**, près des falaises au Nord de l'île, et il part faire un duel avec Ignacio. Entre temps, Alhazred est arrivé à Magritta. Il veut se venger. Il commence d'abord par brûler son ancienne galère (l'incendie se propage aux autres bateaux du port) puis il fait suivre les PJ. Il tentera aussi de récupérer son or.

## Quel charmant petit village :

Le voyage par diligence (5 pb) jusqu'à Avalenté se fait sans problème. C'est un tout petit village. Questionnés sur Paragorn, tous les villageois (petits et grands) sont unanimes sur la réponse: "*Paragorn est mort il y a 7 ans, en tombant de la falaise.*" Cette réponse identique dans toutes les bouches devrait interloquer les PJ. Dans le cimetière, une tombe au nom de Paragorn est bien présente, ainsi qu'un squelette à l'intérieur.

En réalité, Paragorn est bien vivant. Il a préparé cette mascarade il y a longtemps pour s'éviter tout problème relatif à son ancienne "carrière". Il loge dans l'unique auberge du village. Il est protégé par ses fils et ne se montre jamais. Les PJ devraient découvrir sa cache grâce à la statuette : elle refroidit en se rapprochant de Paragorn. Celui-ci fait suivre les PJ par les enfants du village. Les PJ pourront peut-être remarquer que des charrettes de foin et de pailles sont conduites vers la falaise.

C'est un village de naufrageurs, ils brûlent des feux sur la falaise pour faire croire aux bateaux qu'il s'agit des feux des forts de Magritta. C' est pourquoi ils font tout pour éloigner les PJ avant la fin de la nuit. Au besoin, ils essaieront de les empoisonner ou de les chasser. À la nuit tombée, une tempête se lève. Les feux sont allumés. Les éclairs fusent, le vent souffle, et les PJ assistent à l'échouage d'un navire contre les falaises. Tous les villageois s'y mettent et trucident les pauvres naufragés. Paragorn est facilement identifiable (on crie son nom). Une fois la statuette à la mer et le nom d'Arkane prononcé, le Vautour et ses hordes de terreur apparaissent. Les femmes, les enfants, les hommes et les matelots, tout le monde meurt dans la

folie meurtrière d'Arkane. Et au moment où il allait se saisir de Paragorn pétrifié, Alhazred et son monstre volant surgissent pour s'en emparer, à la grande fureur d'Arkane. Fou de douleur et de haine, il disparaît dans un cri terrible. Une nouvelle fois, les PJ se retrouvent seuls au milieu de la mort et de la désolation.

## **Retour à Magritta 2 :**

Comme il n'y a plus rien à voir (ni butin à prendre) à Avalenté, les PJ reviennent à Magritta. Là, ils apprennent de bien étranges nouvelles : Loujane vient d'être enterré, il a été atrocement mutilé et retrouvé mort dans le quartier Haradrim. Il y a eu une grande révolte de la bourgeoisie contre les Haradrims, qui s'est terminée dans le sang, et que les miliciens ont bien eu du mal à stopper. Grâce à la guilde des voleurs mendiants ou aux Haradrims (s'ils avaient de bons rapports avec eux), ils découvriront qu'Alhazred se cache dans la taverne "**À l'Arabe Étripé**", sur le port. La taverne est gardée jour et nuit (la statuette refroidit en s'en approchant). Alhazred leur fait parvenir un message: "*Si vous voulez Paragorn, rendez-vous dans le Quartier Haradrim à minuit, avec 1000 po, et seuls*". C'est un piège. Les PJ trouveront, s'ils acceptent le rendez-vous, beaucoup d'Haradrims atrocement tués à travers les rues, et le cadavre de Paragorn, au fond d'une impasse(les PJ peuvent éviter le piège en s'apercevant que la statuette ne refroidit pas). 3 "démons" surgiront (très durs à tuer, ils tombent en cendres une fois occis). Si les PJ s'en sortent très mal, une aide des Haradrims ne sera pas superflue. De retour à la taverne, des voleurs leur apprennent qu'Alhazred s'est enfui vers le port. Les PJ arrivent au moment où il s'éloigne à bord d'un navire (vers son repaire du désert) et les nargue avec la fiole où repose désormais l'esprit de Paragorn.

- Si les PJ appellent Arkane, le Vautour attaque le bateau. Alhazred s'envole sur le dos de son monstre. Les fantômes et les squelettes l'abattent et il s'écrase sur le port. C'est alors le carnage commence. Tous les habitants sont massacrés. Le bain de sang ne stoppera que lorsque la fiole sera retrouvée et présentée à Arkane. La grande prêtresse d'Ulmo essaiera de le contenir. Une fois qu'Arkane a sa fiole, il avale l'esprit, et dans un grand cri, tout disparaît. Néanmoins si on apprend que les PJ sont responsables, ils seront condamnés à mort sans pitié...

- Normalement, les PJ ont la présence d'esprit de ne pas jeter la statuette à la mer, et sont donc obligés de voir Alhazred s'éloigner sans rien pouvoir tenter.

## **À la poursuite d' Alhazred:**

Les autorités ont d'autres préoccupations que de fournir bateaux et mercenaires aux PJ (Avalenté...). Pour un bon prix (5 po), il est possible de louer un bateau et même des hommes. Grâce à la carte trouvée sur l'Albaze, il ne devrait pas être trop dur de découvrir où Alhazred est parti. Après deux jours de traversée à éviter les pirates et les tempêtes, les PJ arrivent près des côtes au nord d'Umbar. Entre les falaises rocheuses, les PJ trouvent une baie où mouille le bateau d'Alhazred, près d'un campement. Les PJ ne trouveront que quelques hommes montant la garde et quelques chameaux (à 3 bosses). Les prisonniers éventuels emmèneront les PJ dans le désert et se donneront la mort. De toute façon, la meilleure façon de dépister Alhazred c'est de capturer un chameau, qui, par habitude, les conduira vers l'oasis au milieu du désert. L'oasis comprend un petit lac, un harem, des entrepôts, des gardes (15), des chameaux (20)... La nuit, deux démons montent la garde à travers les palmiers. Une fois l'alerte donnée, Alhazred tue ses hommes pour prendre leurs cœurs et invoquer des démons. Quand le Vautour et les troupes d'Arkane apparaissent, la confusion est totale. La fiole où repose l'esprit de Paragorn est difficile à trouver au milieu d'une vingtaine d'autres. Une fois trouvée, Arkane l'avale et tous les

squelettes tombent à terre, le Vautour se couche sur le flanc. Malheureusement, tous les monstres et soldats restant ont encore l'occasion de s'en prendre aux PJ.

Alhazred est mort. Tous ses hommes jonchent le sol de l'oasis. Les PJ peuvent fouiller les entrepôts où ils trouveront tout ce qu'ils veulent (dans la mesure du possible...). Les PJ doivent maintenant avoir à l'esprit la pourriture qui régnera bientôt ici, et surtout, qu'ils sont en plein territoire ennemi, en lutte depuis toujours avec les forces de Gondor...